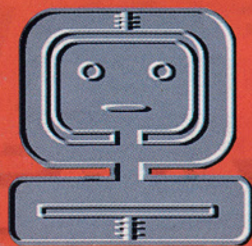


ИГРОМАНИЯ

БРОЙ 7, ГОДИНА I, ОКТОМВРИ, 1998 Г.

ЦЕНА 990 лв.

www.multimedia.bg/gamemania

ПРЕГЛЕД PC:

MOTOCROSS MADNESS
GET MEDIEVAL
STRATOSPHERE
CROP CIRCLES: ESCAPE FROM PLANET 3
EMERGENCY: FIGHTERS FROM LIFE

НАРЪЧНИК:

WARGAMES
HEXPLORE
HERCULES
COMMANDOS
DEAD OR ALIVE

ПРЕГЛЕД TV:

BANJO-KAZOOIE
DREAMCAST VMS
N20

ИГРА НА БРОЯ:

TEKKEN 3

ТОП НОВИНИ

МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ТЕЛЕВИЗИОННИ ИГРИ

Здравейте, игроманиаци!

На 26 септември се проведе първият от трите турнира по *Gran Turismo* за голямата награда на *Сони България*. Въпреки че, денят се оказа и работен, и учебен, истинските фенове на рали симулатора успяха да намерят време и да се понесат по острите завои на пистата Trial Mountain. Състезателите имаха право на три опита по две обиколки с произволно избран от тях автомобил. Ще ви признаем честно, резултатите на участниците малко ни разочароваха. Какво става с вас бе, момчета, за пръв път ли играете на тая писта? Надяваме се, че за следващото състезание подготовката ще бъде посериозна. Наградата си я бива – Sony Playstation, новичко и оргинално.

Иначе, борбата за първото място беше оспорвана, още повече че всички играеха с Chevrolet Corvette'67. Победителят Денислав Балевски спечели мемъри карта за PSX, а вторият класирал се Светослав Николов, получи оригинален диск за PSX – *Jet Rider II*. Трето време даде нашият стар познат Любомир Палиев – редовен участник и победител в турнира по *Mortal Combat 3 Ultimate*. За него остана джойстик за PSX. Всички останали състезатели получиха утешителни награди и рекламни материали.



А ето постигнатите времена и точките на първите 6-ма класирали се:

1. Денислав Балевски, 1: 10: 440   10 точки
2. Светослав Николов, 1: 10: 665   6 точки
3. Любомир Палиев, 1: 12: 298   4 точки
4. Атанас Николов, 1: 13: 187   3 точки
5. Николай Будников, 1: 14: 102   2 точки
6. Минчо Димитров, 1: 14: 356   1 точка

Тук е мястото да ви съобщим, че следващото състезание по GT ще се проведе на 24.10.1998 г. от 10 ч. в Дом на културата "Средец" (бивш "Лиляна Димитрова"), ул. "Кракра" 2А, зала 116. Таксата за участие е 3000 лева и може да бъде платена както в редакцията на списанието гр. София, ул. "Братя Миладинови" 58, така и с пощенски запис по банкова сметка на Мултимедиа ООД б. код: 200 84 232; б. сметка: 101 0178 115, ТБ ОББ клон Доверие, гр. София.

Ще има следната промяна в регламента:

Участниците ще се състезават в 3 опита по 2 обиколки на Time Trial (от менюто Go Racing на Gran Turismo), на случайно изтеглена писта и със случайно избран racing автомобил от категорията New car. Класирането и точкуването остават по същата схема. Носителят на голямата награда — Sony Playstation, ще бъде определен с жребий, в който всеки ще участва с толкова гласове, колкото точки е спечелил в трите състезания.

Тези, които не са участвали в първото състезание да не се отчайват, те ще имат шанса да спечелят голямата награда, ако се класират до шесто място в оставащите две.

Успех на всички игроманиаци!

MOTOCROSS MADNESS



Издател MICROSOFT
Производител RAINBOW STUDIOS

W'95/98, P133, 16M, x4

Отдавна не се беше появявала толкова завладяваща спортна игра, пък камо ли в мотоциклетния жанр. От край време хегемонията в симулаторите на наземни превозни средства се държи от автомобилните и появата на *Motocross Madness* беше просто наложителна. Най-накрая и любителите на двуколките и силните усещания се сдобиха с нещо наистина стойностно.

Основният плюс на играта е добрият баланс между реалистичност и забавление. За това поздравленията на редакционния ни екип отнасят създателите – не много известните *Rainbow Studios*.

В *Motocross Madness* има три вида състезания – Supercross, Baja и National, доста различаващи се едно от друго. Supercross представлява серия от 15 трасета, които доста напомнят реалните мотокросове. Baja е свободно състезание, в което ти сам задаваш вида на терена и някои други опции. National пък е своеобразна смес от първите две. Не са забравени и мултиплейър маниаците, даже им е отделено доста голямо внимание. Поддържа се както игра в LAN, така и по Интернет – Moto-Tag.

В играта достойно място е намерил ГАРАЖЪТ. Оказва се, че за да постигнеш добри резултати не е достатъчно да си много добър в управлението на самия мотоциклет, а да си и добър механик. Трябва много добре да настроиш двигателя, да подбереш добри гуми и окачване. Въобще, играта не е само "газ-спирачка" и може да служи за забавление и на виртуалните механици.

Графично играта е изпипана доста добре. Освен реалистичните движения, впечатление правят добре нарисуваните трасета, детайлните текстури и един куп екстри, като например карането във вътрешността на пирамида, пълна с древни египетски статуи! Не забелязах дори типичните за Direct3D заглавията дефекти и смело мога да кажа, че е една от найсолидно държащите се игри напоследък.

Не може да се мине и без разочарования. Такова се явява качеството на звука, който е доста добре подбран, но е странно притъпен. Звуците от трошащ се покрай теб мотоциклет са глухи като тези, издавани от падането на предмет върху възглавница. Дори падайки от сто метра върху скала можеш да чуеш само едно "Уф!". Този проблем може да бъде решен дори само от един patch, който се надявам да се появи в най-скоро време. Ако ли не, ще чакаме *Motocross Madness 2.*













Нови демота

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 – от FTP сайта на *Ubi Soft*.

EA – шпиони?

TopWare CD-Service обвиниха *EA* в индустриален шпионаж и нарушаване на взаимни споразумения. Преговаряйки с *TopWare* за издаването на компилацията *Gold Games 3*, *EA* са „споделили" секретна информация с двама други европейски гиганта – *Infogrames* и *Virgin*. Целта им – да издадат собствена компилация на същата цена и същата дата на излизане на пазара като в нея бъдат включени продуктите от *Gold Games 3*.

Убийство, убийство!

Шефът на *AnimaTek* – Владимир Поккхилко, е намерен мъртъв в дома си в Пало Алто, Калифорния. До него лежали и труповете на сина и съпругата му. 44 годишният бизнесмен е известен и като един от първите партньори на Алексей Пожитнов – създателя на *Tetris*.

Tomb Raider за Mac

Tomb Raider 1 и *2* ще бъдат издадени за Macintosh. Конвертирането на безспорните хитове в новия формат е дело на *Westlake*. Продуктът ще бъде разпространяван в САЩ от *Aspyr Media*, а в ъв Великобритания – от *Softline*. *Eidos* ще поемат сами дистрибуцията във Франция, а за Германия все още се търси разпространител. *TR2* излиза на 1 октомври, а *TR1* – на 15 октомври.

Новости в Gaming Zone

Microsoft добавиха две нови заглавия в тяхната Gaming Zone. Това са *Clue* и *Girl Talk*, и двете продукт на *Hasbro Interactive*. Първата е с криминален сюжет – твоят герой е детектив, който трябва да разплете загадъчен случай на убийство. Който открие първи убиеца, местопрестъплението и оръжието, с което е извършено убийството, печели играта. *Girl Talk* пък е игра само за момичета. Има осем свята за изследване, като трябва да посетиш различни празненства, модни събития, училища, да свалиш някой мъжага или да си полафиш в chat зоните.

Get Medieval

Издател MONOLITH
Производител MONOLITH

W'95, P90, 16M, x4



Имало едно време игра за arcade машина, наречена *Gauntlet*. Тя била доста интересна и хитова за времето си (преди десетина години, да кажем). И изведнъж *Monolith* решават да направят нейна модерна версия – *Get Medieval*.

Ти (и евентулно още до трима твои приятели) играеш герой, чиято професия е да пребива преминаващите наблизо чудовища. Научавайки за кралство, което е подложено на терор от огромен дракон, се въоръжаваш до зъби и тръгваш на път, твърдо решен да му издухаш плявата.

Както и предшественика си, *Get Medieval* е с перспектива "отгоре надолу". Плюс в играта е, че освен огромен набор от чудовища, присъстват и най-различни екстри – съкровища, заключени врати, капани, а след всеки пет нива ще трябва да се справиш и със съответния BOSS.

Арсеналът ти е впечатляващ – брадви, мечове, арбалети и лъкове. Присъстват и неизменните късметчета и ключове. Добре действа и генераторът на подземия, който ти дава възможност да играеш отново и отново без да ти втръсне.





Crop Circles: Escape from Planet 3

W'95, P90, 16M, x2

Издател ZERO ENTERTAINMENT
Производител ZERO ENTERTAINMENT



Във всички игри досега, в които има извънземно присъствие, хората бяха добрите и всячески се опитваха да унищожат чуждите натрапници. И изведнъж се появяват *Zero Software*, които ни дават възможност да видим света през погледа на зелените човечета.

Ти играеш Slinus 181, пилот на летяща чиния, чийто задача е да прелита над селска (!) Америка и да събира енергията на кръговете, появяващи се сред посевите. По пътя ще се сблъскаш с разярени фермери с пушки, правителствени агенти и... фотографи!

Играта е с изометричен изглед. Ти трябва на направляваш чинията си покрай ферми, поля и други екстри от пейзажа. В действителност движенията ти са ограничени като в лабиринт и добре трябва да се прецени траекторията до поредния кръг в житата.



Нивата са общо двадесет, като във всяко от тях има до шест кръга. Този факт допринася за добрата продължителност на играта – около една седмица занимавка. Създателите й са имали и добро чувство за хумор – почти навсякъде в сюжета има на какво да се посмееш.

Emergency: Fighters from Life

Издател WIZARD WORKS
Производител 16 TONS ENT.

W'95, P120, 16M, x4

Кога американците звънят на телефон 911? Когато им се е случило истинско бедствие. Така поне казват в предаването, което нагледно ни показва дейността на американския вариант на Гражданска защита. Но ето че освен предмет на внимание на телевизионните компании, справянето с хорските проблеми вече е в основата на сюжета и на компютърна игра.

В *Emergency: Fighters for Life* на теб ти е поверен отряд за бързо реагиране. На твое разположение е цяла плеяда специални автомобили – пожарни, полицейски коли, линейки, хеликоптери и най-различни други МПС[та]. Олеснение в играта е фактът, че всички твои подопечни са под един покрив. Това доста опростява навигацията и подпомага концентрирането ти върху моментния проблем.







Друга основна разлика между играта и реалния живот е това, че тя е базирана на мисии. Вместо да седиш в центъра на голям град и да приемаш повиквания от ляво и от дясно, трябва да преминаваш от ниво на ниво, като във всяко едно трябва да се справиш с определен инцидент.

Stratosphere



Издател RIPCORD
Производител KODIAK INTERACTIVE

W'95, P133, 32M, x4

Преди няколко години издателска къща "Вузев" издаде серия от романи, наречена "Небесните господари". В нея действието се развиваше на огромни летящи платформи, на които героите прекарваха по-голямата част от живота си. Подобна идея е реализирана и в играта, за която става реч.

Ти си пилот, живеещ на планета, която има история, подобна на тази на Земята с една малка разлика – докато хората измислили колелото, твоите прародители открили някакъв камък с магнетични свойства и с него започнали да строят летящи платформи. Твоята задача е именно да пилотираш такава една летяща крепост.





За разлика от другите флайт-симулатори, където задачата ти е да унищожиш врага, в *Stratosphere* е добавен и друг елемент. Можеш да строиш сам летящи платформи – трябва да подбереш въоръжението, двигателите, захранващата и кормилна системи, щитовете. Можеш да избереш дори формата на кораба. Това, заедно с възможността да ремонтираш и да ъпгрейдваш съоръженията, добавя атмосферата на стратегия в реално време.

Единственият съществен минус е незадоволителната графика. Просто играещият остава с впечатлението, че играта не се възползва от хардуера, който ѝ се предлага.

PC НОВИНИ

Нова 3D машина

3DO обявиха, че тяхната нова 3D машина, използвана в *Requem: Avenging Angel* може да бъде използвана от лицензирани за това разработчици. От фирмата обещават реалистично моделиране на сенките и модернизирана система за анимации.

Слухове около *Ion Storm*

Носят се слухове, че поради лошите продажби на *Dominion*, нейният дизайнер Todd Porter е дръпнал шалтера на новия си проект *Doppleganger*, освободил екипа си и се е заклел да не се занимава с проектирането на игри от тук нататък. Говорител на *Ion Storm* отрече тази новина, но призна че разработването на *Doppleganger* е временно замразено и всички сили са насочени към *Daikatana*, която трябва да е готова до началото на 1999.

Добри новини от *Microprose*

Microprose обявиха, че пускат в продажба *Klingon Honour Guard*. Тази нова игра представлява 3D пуцалка от първо лице и ще бъде първата, базирана на машината на *Unreal* (освен оригинала, разбира се). В момента се разработват около 15-20 игри, използващи същата база, повечето от които все още не са обявени официално.

Нов автомобилен симулатор

C3 (*Car Constructor's Championship*) е новото заглавие на *Infogrames* и *Eutechyx*. В играта ще бъдат включени супермодели на *Toyota*, *Marcos*, *Mitsubishi*, *Subaru*, *Ford* и доста други, които още не са обявени от проектантите. Ще може да се състезавате на 30 писти от пет континента. Сред представените страни са Перу, Китай, Англия, Италия и САЩ. Терените също ще са доста разнообразни и ще има странични явления като дъжд и мъгла. Играта ще включва и симулация на повреди.

Саундтрак от Cypress Hill?

Известните рапъри от Cypress Hill ще правят музиката към очакваната тримерна пуцалка *KingPin* на *Interplay*. Играта ще включва три песни на групата и озвучавани от тях герои.

Новини от *Blizzard*

Около нова година *Blizzard* ще пуснат на пазара не какво да е, а екшън-фигурки! Те ще бъдат копия на Grunt и Footman от *Warcraft II* и Zealot, Marine и Hydralisk от *Starcraft* и ще струват около $11. По същото време ще излезе и *Starcraft: Brood Wars*, а *Blizzard* вече приемат заявки за участие в бета тестването на играта в Battle.net. От фирмата сьобщават още, че излизането на *Warcraft II Platinium* ще бъде отложено за следващата година.

Внимание, пирати!

Адвокатите на *Sierra Studios* са започнали преследване на всички webсайтове и фирми, тиражирали пиратски копия на OEM версията на *Half-Life*. Играта, която трябва да излезе до края на годината, е имала предварителна версия за окомплектоване с различен компютърен хардуер. Genevieve Ostergard, главен мениджър на *Sierra Studios*, заяви, че производителите, платили за използването на *Half-Life: Day One* в техните продукти, били притеснени от широкото разпространение на тази версия по Интернет.

Нов звук за *Dell*

Звуковият контролер на *Yamaha* DS-1, ще бъде вграждан в Dimension V модела на *Dell Computer Corp.*, който е предназначен за дома и малкия офис. Новата карта включва XG wavetable звук с 64 гласа и 676 инструмента. Според специалистите от *Yamaha Systems Technology, Inc.*, XG синтезиса е възможно най-напреднičав за момента, а самият контролер ще бъде съвместим с широка гама от електронни инструменти.

3Dfx ще съди *nVIDIA*

3Dfx обявиха, че ще заведат дело срещу *nVIDIA* за използването на тяхната патентована мулти-текстурна технология в новата Riva TNT. Фирмата се е решила на тази стъпка след продължителни опити за разрешаване на проблема чрез договореност, задоволителна и за двете страни.

Banjo-Kazooie

NINTENDO
RARE

Определено силата на N64 е в красивите и пъстроцветни 3D игри. Създателите на *Goldeneye 007* са се погрижили да затвърдят тази позиция, пускайки на пазара *Banjo-Kazooie*.

Малката сестричка на Banjo – Tootie, е отвлечена от злите сили на отвратителния Grunhilda. Banjo, който всъщност е голям и глуповат мечок от "крайните" гори, е събуден от зимния си сън от приятеля си Kazooie. Така започват твоите приключения. Целта ти, разбира се, е да освободиш Tootie. Винаги близо до теб е Kazooie, който неизвестно защо се спотаява в раницата ти и се показва само, за да направи нещо наистина специално.

Играта по същество страшно напомня за *Super Mario 64*. И тук вървиш през десетки опасни светове, справяш се с орди гадове и so on. Всичко това е съпроводено от добро озвучаване, включващо всички по-известни нечленоразделни звуци. Малко критика за камерата – липсва ѝ малко изкуствен интелект при следенето на Banjo.

Но това са бели кахъри. Почитателите на Mario да грабват джойстика и ... те си знаят!







N2O

GREMLINE INTERACTIVE
GREMLIN

Всички са чували за райски газ, но малко са тези, които знаят химичната му формула. Е, поне же съм добър ще ви я кажа – N_2O, или казано с думи –азотен оксид. Едноименната игра на *Gremlin Interactive* има подобно наркотично действие.

От пръв поглед се набива на очи сходството с игри като *Wipeout*, което си е в реда на нещата. Пилотирането на корабче по писта не може да изглежда по много различни начини. Почитателите на спусъка също ще останат доволни. Играта е пълна с разнообразни врагове – насекоми: мравки, паяци, пеперуди и т.н. Унищожаването на гадина от даден вид носи определен брой точки.

Това, което прави играта уникална, е не друго, а дизайнът. Всяко следващо ниво радва окото с нови психеделични текстури, светлинни ефекти и причудливи тунели.

Въобще, *N2O* прилича повече на техноклип по MTV, отколкото на игра за Playstation. За това допринася и звуковият фон, създаден от The Crystal Method. Но въпреки силно застъпеният техноелемент, играта ще се хареса и на хора с други музикални предпочитания.









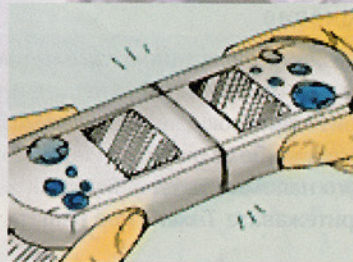
DREAMCAST VMS

След като направихме обстоен преглед на новата супер-конзола на *Sega* – Dreamcast, идва ред да ви запознаем с мъника Visual Memory System (VMS). Това не е нищо друго, освен мемъри-карта, ще кажат заблудените. Да, ама не съвсем. Това чудо ще бъде най-малката игрова карта с LCD дисплай в света!

Освен малкото екранче, VMS има опростен контролен интерфейс, напомнящ на един друг мъник – GameBoy на *Nintendo*. Картата ще се включва директно в джойстика на конзолата, подобно на N64, като в контролера е предвиден отвор, през който може да се наблюдава LCD дисплея.

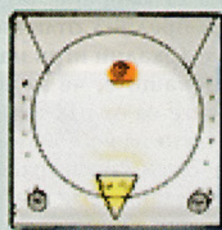
Както се досещате, VMS няма да служи само за записване на моментни резултати и различни индивидуални настройки към игрите. Ето и по-специалните възможности на картата:

1. След пускането на Dreamcast на пазара, най-вероятно ще бъдат разработвани игри и за VMS и картата може да замени GameGear.



2. Новите мемъри-карти ще могат да се свързват една с друга и да обменят информация. Това ще замести сегашния начин за копиране, който изисква наличие на конзола.

3. Връзка с мобилен телефон. Това е малко странна идея, която в европейските версии на Dreamcast сигурно няма да бъде реализирана. Не е известна и целта на една такава връзка, но най-вероятно ще служи за Интернет достъп или мултиплейър.



4. Приложение в спортните игри – създадените от теб отбори могат да бъдат записани на VMS, където тайно от съперниците си можеш да ги обучаваш, да залагаш тактики, да правиш смени и т.н.

5. И България не я подмина Тамагочи-революцията. Мога да зарадвам феновете на изкуствените домашни любимци с новината, че VMS също ще има подобна функция. Говори се, че заедно с пускането на първата игра за Dreamcast – *Godzilla*, ще бъде пусната карта, с която ще може да отгледате ваше собствено годзилче, започвайки от едно най-обикновено



яйце (то явно не е съвсем обикновено, щом от него се ражда чудовище!). Свързвайки два VMS един към друг, ще може да се провеждат кървави битки, победителят в които ще увеличава своята сила и дори ще изяжда опонента си.

Техническа характеристика

CPU: 8 битов
Памет: 128K
LCD: резолюция 48 x 32
Звук: чип PWM 1
Тегло: 45 гр.



НОВИНИ

Max-FX технология

Remedy представи своята нова технология Max-FX, която ще бъде използвана в предстоящия им хит *Max Payne*, който трябва да излезе през лятото на 1999 г. Max-FX включва специални светлинни ефекти, анимиране на костната система на героите, хардуерно рендиране, TCP/IP мултиплейър, 3D аудио през DirectX 6.0 и ForceFeedback поддръжка.

EA издава Final Fantasy VIII?

Има вероятност *Electronic Arts* да станат единствен издател на *Final Fantasy VIII*. До момента *EA* издаваха продуктите на *Square* в цял Свят с изключение на Европа. Благодарение на затвърдените добри отношения между двете фирми след излизането на американската версия на *Parasite Eve*, *EA* ще издаде и европейския *FF VIII*. Играта се очаква да излезе в края на 1999 г.

The Last Express филмът

Тези от вас, които са играли *The Last Express* на *Broderbund*, могат да скачат от радост - има вероятност да се появи и едноимен филм. Дизайнерът на играта Jordan Mechner, води сериозни преговори за екранизиране на историята. За разлика от оригинала, филмът ще бъде с живи актьори, а не анимация. Друга интересна новина е, че Jordan Mechner работи върху сюжета на тримерния вариант на *Prince of Persia*.

Историята на Return to Krondor

Наскоро *PyroTechnix* разкриха мъките, които е преживяла играта *Return to Krondor*, докато достигне до игроманиаците. Първоначално притежавано от *Sierra*, заглавието било продадено на *7th Level*. В хода на работата, обаче, новите собственици срещнали доста трудности. Разработването било поверено на *PyroTechnix*, в момента част от *7th Level*, които са почти на финала. Най-смешното в цялата работа е, че играта отново е собственост на *Sierra*.

ИЗДАТЕЛ: NAMCO







Може би една от най-очакваните заглавия за тази година, беше *Tekken 3* на фирмата *Namco*. Нито една от игрите, които излязоха наскоро не е предизвикала толкова коментари и спорове. С пускането на тази игра в Япония, а след 6 месеца и в Европа, на всички спекулации бе сложен край и истината излезе на бял свят. Феновете на *Tekken* ще открият, че играта е доста идентична с предишните серии. Налице са бърз екшън и невероятни битки, както и най-голямото допълнение – способността да се движите встрани.

Общи приказки

Един от най-големите въпроси около конвертирането за Playstation на *Tekken 3* беше „Как ще изглежда?". Ясно е, че неизбежно влошаване на качеството и параметрите ще има. Ясно е, жертви ще се дадат при преминаването от мощната аркадна машина System 12 към PSX. В името на заклетия фен първи падна в боя фонът на играта и загуби една ценна характеристика от външния си вид – нямаше как, от 3D се превърна в 2D. На второ място бяха героите – станаха по-малки и порядъчно окастрени – за тях бяха заделени доста по-скромен брой полигони. Въпреки това играта изглежда страхотно, но не чак толкова, колкото всички очакваха. Дори някои от най-добрите моменти в *Tekken 2* не отстъпват по нищо на това, което може да предложи новата версия на играта. Малкият недостатък се състои в това, че в някои от сцените се наблюдава леко забавяне, което не може да не подразни геймъра точно по средата на най-свирепите тупаници. Вие се втурвате напред, а в същото време си стоите на едно място. Е, все пак това не е болка за умиране, но е изненадващо, имайки предвид отличното качество на другите аркадни игри на производителя. Успокояващо е, че звукът е на ниво, а клиповете са от изключително качество.

Както всички останали творения на *Namco*, *Tekken 3* носи традицията и в нея са включени много „екстри". Освен стандартните (е, оставаше и без тях) Survival, Time attack, Practice и Team Battle mode, има и още няколко „екстри" изкушаващи феновете. Ето и тях:

Tekken Force режим

Tekken Force по стил и замисъл много прилича на известните игри *Final Fight Double Dragon*. Трябва да се справяте с най-различни отрепки докато не се изправите срещу големия бос. Вашите опоненти са просто безлични боксови круши, които имат нахалството понякога да ви нападат по двама, трима, но това няма да ви спре. Големият бос е някой от героите в *Tekken 3*. Сама по себе си Tekken Force не е кой знае какво, но като безплатна добавка към *Tekken 3* си струва. Малко забавление и разнообразие.

Tekken Ball

Тази „екстра" ще се стори много странна на заклетите привърженици на тупалките и *Tekken*. Срещу вас застава герой от играта, но вие не се биете, а играете волейбол. Това не е стандартна „екстра" – трябва да я заработите.

Tekken Theatre

Това също е екстра, която трябва да заработите – може да изгледате всички клипове от *Tekken 3* както и от предишните 2 версии.



Героите

Какво е *Tekken* без скритите герои? В това отношение *Tekken 3* няма да ви разочарова. Освен стандартните 10 герои, в играта са включени още 11, които вие по специален начин трябва да откриете.

Интерфейсът

Управлението е както при старите версии от серията, като е добавена възможността да се движите встрани. Разполагате всичко на всичко с 4 бутона – ляв и десен удар с крак, ляв и десен удар с ръка. За стъпка встрани натискате два пъти бутон „нагоре" или „надолу" в зависимост от посоката. Като цяло контролът е прецизен, въпреки че някои комбинации са трудни за изпълнение.

Заключение

Мразя игрите за еднократно използван[е]. *Tekken 3* не е от този тип. Някои неща в играта н[...] шума, който предхождаше излизането на игр[...] което досега не бе излизало за Playstation. Оча[...] лено много напомня *Tekken 2*. Въпреки всичко [...] ако не притежавате *Tekken 3* във вашата колек[...]



ПРОИЗВОДИТЕЛ: NAMCO







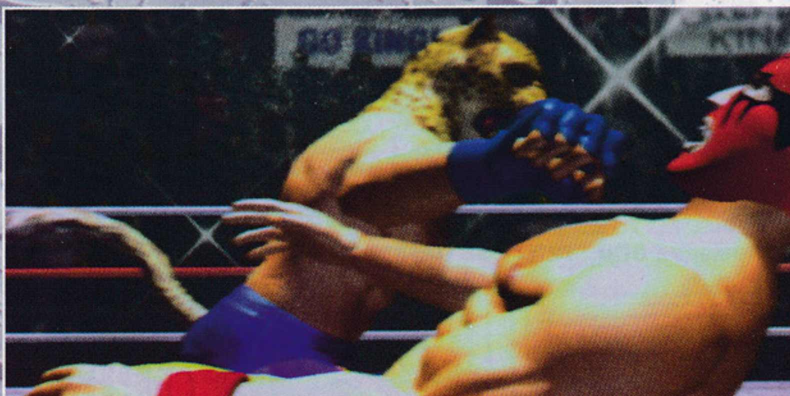












е, които хващат прах по рафтовете, но съвсем определено
наистина разочароваха малко, но това се дължи по-скоро на
рата. Графиката наистина е добра, но се очакваше нещо
акваше се нещо ново и в сценария на играта, който прека-
това, нямате право да се мислите за фен на бойните игри,
ция.

оригинални компютърни игри по джоба на всеки



STRATEGY GAMES	
7 KINGDOMS	68 400 лв.
7TH LEGION	27 000 лв.
BEDLAM	45 000 лв.
CIVIL WAR	45 000 лв.
CONQEST EARTH	27 000 лв.
CONQUEST OF THE NEW WORLD	45 000 лв.
DARK COLONY	27 000 лв.
DUNGEON KEEPER GOLD	68 400 лв.
EARTH SIEGE 2	57 600 лв.
GENE WARS	12 600 лв.
KRUSH,KILL & DESTROY EXTREME	36 000 лв.
M1 TANK PLATOON II	81 000 лв.
MASTERS OF ORION	50 400 лв.
PAX IMPERIA	27 000 лв.
RISE AND RULE	55 800 лв.
SIERRA SWAT 2	81 000 лв.
SID MEIER'S COLONIZATION	36 000 лв.
SPEC OPS	79 200 лв.
STEEL PANTERS	16 200 лв.
SYNDICATE WARS	12 600 лв.
UPRISING	27 000 лв.
WAGES OF WAR	27 000 лв.
WARGAMES	79 200 лв.
WARHAMMER	45 000 лв.
WATER WORLD	27 000 лв.

ACTION GAMES	ACTION GAMES
AGENT ARMSTRONG	27 000 лв.
CATFIGHT	32 400 лв.
CRUSADER NO REGRET	12 600 лв.
DAGGERS RAGE	32 400 лв.
DARK FORCES	68 400 лв.
DEADTRAP DUNGEON	73 800 лв.
DESCENT COLLECTION 1&2	66 600 лв.
DIABLO	61 200 лв.
DIE BY THE SWORD	50 400 лв.
DREAMS TO REALITY	**45 000 лв.**
HERETIC	45 000 лв.
FIRE FIGHT	12 600 лв.
GRAND THEFT AUTO	70 200 лв.
HELLFIRE ZONE	36 000 лв.
JEDI KNIGHT	70 200 лв.
MACHINE HUNTER	27 000 лв.
MAGIC CARPET	45 000 лв.
MASS DESTRUCTION	27 000 лв.
MECHWARRIOR II	45 000 лв.
NUCLEAR STRIKE	36 000 лв.
OUTWARS	95 400 лв.
RISE OF THE TRIAD	45 000 лв.
SHADOWS OF THE EMPIRE	81 000 лв.
SHATTERED STEEL	27 000 лв.
TERMINAL VELOCITY	64 800 лв.
TERRANOVA-STRIKE	45 000 лв.
UBIK	**45 000 лв.**
UNREAL	84 600 лв.
WIPEOUT	39 600 лв.
WORMS	45 000 лв.
X-COM INTERCEPTOR	79 200 лв.

OLEPLAYING GAMES	
BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN	30 600 лв.
FALLOUT	70 200 лв.
FINAL FANTASY VII	99 000 лв.
SHADOW CASTER	32 400 лв.
SHADOW OVER RIVA	27 000 лв.
ULTIMA VII	12 600 лв.
ULTIMA VIII - PAGAN	12 600 лв.

SPORT/RALLY GAMES	
ANDRETTI RACING	36 000 лв.
BRITISH OPEN GOLF	27 000 лв.
CHAMPIONSHIP 2	45 000 лв.
FORMULA ONE 97	36 000 лв.
GRAND PRIX MANAGER	54 000 лв.
NEED FOR SPEED II	36 000 лв.
PREMIER MANAGER 3	43 200 лв.
TEST DRIVE 4	57 600 лв.
TROPHY RIVERS	63 000 лв.
ULTIMATE RACE PRO	70 200 лв.
USCF CHESS	27 000 лв.
VIRTUAL POOL	27 000 лв.
VIRTUAL SNOOKER	45 000 лв.

SIMULATOR GAMES	
FLIGHT UNLIMITED	48 600 лв.
FLIGHT UNLIMITED II	68 400 лв.
LONGBOW 2	68 400 лв.
VIRTUAL CORPORASION	45 000 лв.
SEARCH & RESCUE	50 400 лв.

PACKED GAMES	
LUCASART STAR WARS COLLECTION: (Dark Forces; Rebel Assault 1&2; Tie Fighter)	109 800 лв.
LUCASART ARCHIVE Vol. 3: (Dark Forces; The Dig; Monkey Island 1&2; Full Throttle; Afterlife).	109 800 лв.
MEGAPACK (6 CD): (Terra Nova; Fantasy General; Actua Soccer; Comanche; Chaos Overlords; Magic Carpet 2)	43 200 лв.
VEGAS GAMES: (Blackjack; Craps; Keno; Roulette; Poker; Slots)	27 000 лв.

ADVENTURE/PUZZLE GAMES	
BAD MAJO	54 000 лв.
DREAM WEB	27 000 лв.
GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN	43 200 лв.
I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM	48 600 лв.
JOHNNY QUEST	32 400 лв.
JOSEPHINE	32 400 лв.
MONKEY ISLAND 3	82 800 лв.
OF LIGHT & DARKNESS	50 400 лв.
POCAHONTAS	45 000 лв.
RINGWORLD	12 600 лв.
SIMON THE SORCERER	32 400 лв.
STAR TREK GENERATION	36 000 лв.
SYSTEM SHOCK	32 400 лв.
THE ELK MOON MURDER	37 800 лв.
TREASURE QUEST	45 000 лв.

3 CD's

UBIK $ 25

Предложение на месеца

DREAMS to reality $ 25

2 CD's

Игрите можете да получите и по пощата ! –

информация: *За целта попълнете талона на стр. 11*

Пулсар, **тел.: 832635; 9815967**

или **Мултимедиа ООД,** **тел.: 831053; 319007**

Подробен каталог с изискванията към системата може да намерите на адрес: www.arik.com/pulsar

МАГАЗИНИ: (София)

- **СЕРДИКА № 28 тел.: 832635, 9815957**
- **П.ЕВТИМИЙ № 86 тел.: 951 6772**
- **ВИТОША № 61 тел.: 882025**





ОТВЪД НАЙ-СМЕЛИТЕ ВИ МЕЧТИ

CARMAGEDDON 2

SCI/ STAINLESS SOFTWARE



Ако ви попитам в кой симулатор на коли има най-много насилие, игроманиаците с повече мозък ще посочат Carmageddon. Създателите на тази игра от жанра „прегазиневинните-пешеходци“ се решиха да пуснатат нейно продължение. Около новото заглавие се носеха слухове, че споменатите по-горе хуманоиди няма да бъдат включени, за да бъдела играта „понежна“. Глупости на търкалета! „Ние пак сме тук“, както казваха някои някога. Игричката си е достатъчно кървава и доста по-тримерна, възползвайки се от чудните 3Dfx-чета. Така че, кръвожадни геймъри, остискайте до ноември!





HERETIC II

ACTIVISION/RAVEN

Heretic, Hexen, Hexen II... Какво липсва в тази плеяда от хитови заглавия? Heretic II, разбира се. Момчетата от Raven са осъзнали това и трескаво работят над новия си проект. За да не се нарушава хронологията на Hexen сериите, в Heretic II сюжетът ще е своеобразно тяхно продължение. Няма да се учудите, ако ви кажа че ще се използва машината на Quake II, но ще повдигнете вежди след като прочетете следното: играта ще се играе от трето лице!

Използваните цветове и ефекти са повече сходни с тези на Unreal, отколкото с произведенията на ID.

Очаквайте Heretic II около Коледа.





RAILROAD TYCOON 2

POPTOP EIDOS

Още една класика се завръща триумфално на пазара! Почитателите на Railroad и Transport Tycoon ще имат с какво да се забавляват. Оригиналната идея, дело на великия Sid Meier ще бъде доразвита от друг гений в игроправенето – Phil Steinmeyer от Poptop, участвал в разработката на Heroes of Might and Magic 1 и 2. Очаква се в играта да има 50 различни локомотива, 34 промишлености и 20-30 карти. Действието ще започва от 1830 година. Лошата новина е, че Microprose продадоха правата за издаване на PopTop.





TOMB RAIDER 3



Сексбомбата Lara Croft спечели доста почитатели след появата на Tomb Raider 1 и 2. Логичното продължение на приключенията ѝ вече придобива реални измерения.

В третата част промените и нововъведенията са свързани предимно с графичното оформление и интерфейса. Ще станем свидетели на динамично осветяване на обектите, пушеци от изстрелите, многотонално оцветяване на персонажите. Вместо автоматичното насочване от втората част, в продължението е предвидено прицелване от първо лице с натискането само на един клавиш. Добавени са и нови движения – спринт, бавен ход и др.

ТАЛОН - ЗАЯВКА

за доставка по пощата на компютърни игри

ЗАЯВИТЕЛ: ....

П.код: .... **Обл.:** .... **Общ.:** ....

Гр. (с.): .... **Ул.:** ....

ЗАЯВЕНИ ИГРИ

№	Наименование на играта	Брой на заявките	Единична цена	Общо за реда
1.	Ubik		45000	
2.	Dreams to Reality		45000	
3.	Игромания CD 4+		7900	
4.*				
5.	Разходи за доставка		1000	

Плащания:

Сумата .... **лв. е платена с пощенски запис по банкова сметка на “Мултимедия” ООД, № 1010178115, в ТБ ОББ - клон “Доверие”, София - б. код 20084232. Прилагам копие от документа за плащане.**

*** Заявки за останалите игри от каталога може да направите само след предварително обаждане на тел. *83 10 53* за проверка на наличност!**

HERCULES

Пароли на нивата
The Hero's Gauntlet – Хидра, Медуза, Монета, Медуза
Centaur's Forest – Кентавър, Глава на Херкулес, Минотавър, Стрелец
The Big Olive – Кентавър, Монета, Хидра, Глава на Херкулес
Hydra Canyon – Монета, Гладиаторски шлем, Монета, Войник
Medusa's Lair – Стрелец, Пегас, Стрелец, Кентавър
Cyclops Attack – Гладиаторски шлем, Пегас, Глава на Херкулес, Стрелец Silhouette, Archer
Titan Flight – Войник, Монета, Монета, Светкавица
Passageway of Eternal Torment – Медуза, Войник, Кентавър, Пегас
Vortex of Souls – Войник, Светкавица, Войник, Кентавър
End – Пегас, Войник, Кентавър, Войник



COMMANDOS (продължение)

Кодове на играта

16 L9IPV	17 5LIMV
18 YJOJG	19 YFCWJ
20 GDKWT	

По време на игра въведи 1982GONZO или GONZO1982 и след това:
shift+V: Trace user
shift+X: Теле-транспорт
shift+F1/F2/F3/F4: Video mode.
ctrl+E: Mission Editor
ctrl+I: Безсмъртие
ctrl+shift+N: Приключване на мисията
ctrl+shift+X: Убива видимите врагове
При някои от версиите на играта някои кодове не работят



WARGAMES

eyeofgod – позволява екстра степен на "zoom" на машините от ниско
saladtossed – избирате произволно нио (използвай ctrl h/w)
twobyfour – строи единици(- напр. "twobyfour dragoon")
hermes – увеличава скоростта за производство на единици
donkeys – нещата стрелящи с ракети стрелят с джипове
morningafter – маха "fog of war"
gimmiegimmie – разрешава строеж на всичко без нужда от команден център
unclejohn – безсмъртие
chaching – добавя 10000 кеш
mrmuscle – увеличава бронята
bigsofty – намалва вражеската броня
coffee – увеличава скоростта
beer – намалва вражеската скорост
shaft – увеличава ударната сила
shank – намалва вражеската ударна сила

HEXPLORE

My Drug [номер] – Муниции за избраното оръжие
Satisfaction – Временна скорост на оръжието за избрания герой
Think Positive – Времмена двойна ударна сила на оръжието за избрания герой
What A Difference – Временна бързина за избрания герой





НОВИНИ

Новини от Eidos

Eidos няма да издават играта *Fighting Force* на *Core Design* във Великобритания. Причината е слабата популярност на конзолата Nintendo 64 в Европа. Играта ще се разпространява само в САЩ.

В същото време от фирмата беше потвърдено, че *Eidos* спира напъните си да купи *Psygnosis*, в момента собственост на *Sony*. Официалната причина е високата цена.

Нови игри за Dreamcast

Sega of Japan обяви две нови заглавия за бъдещата си конзола Dreamcast - *Sega Rally 2* и *Virtua Fighter TB*. И двете игри ще са насочени за мултиплейър състезания както на една и съща машина, така и в Интернет.

Новини около Permedia 3

На изложението ECTS *3Dlabs* „издадоха" някои технически подробности около тяхната очаквана графична карта Permedia 3. Освен вече широко разпространените технологии Multiple textures и OpenGL, са включени и някои революционни решения. Докато Riva TNT на *nVIDIA* използва 0.35 микронна технология, *3Dlabs* са постигнали 0.25 микронна! Да не говорим за скоростта на чипсета - 125 MHz срещу „скромните" 95 MHz на Riva TNT.

EA купува отново

Electronic Arts е в преговори за закупуване на фирмата *Radical Entertainment*, която в момента е в процес на разработване на няколко спортни заглавия, включително *National Hockey Night*, *NBA Tonight* и *Pro Boarder*, които ще излязат под марката на *ESPN Digital Games*. EA смята да запази търговските планове на фирмата, въпреки че тя им се явява пряка конкуренция. Не се знае дали служителите на *Radical* ще запазят работните си места.

DEAD OR ALIVE

TINA



Double Hammer L P
Double Uppercut – R R P P
Low Spin Knuckle - LD P
Vertical Chop Hammer - задръж(RD) P L P
Knuckle Arrow - LU P
Jumping Hip Attack - HPK
Elbow Smash - U P
Machine Gun Kick- P P K
Shoulder Tackle - L R P
Machine Gun Rush - P P P
Lariat - R HP
Ultimate Combo - R P P K
Neck Cut Kick - U K
Spin Knuckle Combo - R P P LD P
Kenka Kick - R R K
Knee Hammer - L K R P
Rolling Sobat - HK
Combo Rolling Sobat - D K K
Low Spin Kick - D HK
Double Low Kick - D K задръж(D) K
Death Valley Bomb - HP
Body Slam - HPK
Fisherman's Buster - L LD D RD R P
Frankensteiner - D RD R HK
J O Cyclone - D R PK
Bass Bomb (когато врага е приклекнал) - D HP
Flying Major - D LD L PK
J O B (когато врага е приклекнал) - RD HPK
Surf Board Stretch (във Flying Major) - L R HP
German Suplex (когато врага е с гръб) - HP
JOS (в Surf Board Stretch) - D U HP
German Suplex Whip (когато врага е с гръб) - HPK
Hammer Throw - R H
Giant Swing (По време на Tackle) - L LD D RD R H
JOS (в Hammer Throw) - D U HP
Knee Bomber (когато врага е приклекнал) - RD H
Reverse Wing Lock - D RD R H
Full Nelson (когато врага е с гръб) - R H
Dragon Suplex (в Full Nelson) - R RU U LU L HP
Tackle - R RD D H
Dragon Screw (срещу среден ритник на врага) - D LD L H
Rolling Forward - D PK
Guts Pose - R L R HPK
Или - L R L HPK

RYU HAYABUSA



Shadow Blade - LU P
Short Slide Kick - D HK
Rising Palm - U P
Wind Blade - PK
Low Spin Blade - LD P
Rapid Blade - P P L P
Slash Kick - L P K
Shower Bows - P P L P R P
Double Spin Blade - LD P задръж(D) K
Triple Impact - P P K
Palm Straight - R R P
Sonic Bomb - L P R P
Upper Knee - R K
Bullet Kick - R R K
Moon Sault Kick - LU K
Ground Cutter - LD LD K
Rising Axe - U K
Ground Stake - LD LD K задръж(D) K
Rainbow Kick - RU K
Trick Heel - R L K
Upper Spin Kick - HK
Rising Dragon Kick - задръж(D) L K
Cross Arm Suplex - HP
Demon Buster - R R L PK
Northern Lights Suplex - L HPK
Falcon Wing - D RD R P
Swing DDT - D LD L PK
Neck Breaker (когато врага е приклекнал) - D HP
Skyward Shot - L LD D RD R HPK
Ura - Nage (когато врага е с гръб) - HP
Dive Bomber (по време на Skyward Shot) - D RD R RU U HP
Reverse DDT (когато врага е с гръб) - HPK
Izuna Drop (по време на Dive Bomber) - L LU U UR R RD D HK
Shadow Hunting - R H
Mirage - R R H
Thunder Bolt (когато врага е с гръб) - R R H
Shooting Star - D RD R H
Demon Strike (когато врага е приклекнал) - RD H
Vision (когато врага е приклекнал) - RD H
Captured (срещу среден ритник на врага) - D LD L H
Evil Hunting (когато врага е с гръб) - R H
Hand Stand - RH PK
Fake Rainbow - RU P
Taunt - R L R HPK
Или - L R L HPK

ZACK



Down Elbow - L P
Spinning Kick - HK
Hell Needle - U P
Half Spin High Kick - L K
Upper Elbow - R R P
Half Spin Rolling Elbow - L K P
Sway Blow - LU P
Half Spin Heel Kick - L K K
Devil's Upper Cut - RD RD P
Double Kick - K K
Rolling Elbow - D RD R P
Gatling Knee - R K K
Double Impact - D RD R P P
Double Low Spin Kick - LD K задръж(D) K
Double Elbow - R P P
Volcanic Elbow - P P P
Rising Heel Kick - U K
Volcanic Mid- Kick - P P K
Rising Knee - R R K
Dancing Rush - P P K K
Heel Kick - D RD R K
Volcanic Knee - P P R K

(следва на стр. 14)

Внимание Игроманиаци,

От брой № 3 до края на годината публикуваме талони с номера, съответно от 1 до 7. Във всеки от тях ще има по три въпроса.

Попълнете верните отговори, изрежете талона и го изпратете на адреса на редакцията. Ако сте отговорили правилно и на трите въпроса – участвате в изтеглянето на две месечни награди, осигурени от ПУЛСАР – игри по избор. Ако изпратите ВСИЧКИ талони от 1 до 7 и имате не по-малко от 11 верни отговора от 21 възможни, ще участвате в тегленето на голямата новогодишна награда на ПУЛСАР – SEGA SATURN. За валидни се считат талоните с попълнена анкетна карта (виж гърба на талона). Отговорите на всички въпроси ще намерите в броевете на списание Игромания. Ако ви липсват стари броеве, обадете ни се.

За месечните награди важат писма с пощенско клеймо до края на съответния месец.

Ето и въпросите от талон №5.

DEAD OR ALIVE

(продължение)
Devil's Rush – P P R P P
Twister Uppercut – D RD R HPK
Genocide Rush – P P R P K
Flying Knee Kick – R R P K
Low Spin Rush – P P D K задръж(D) K
Turn Rolling Elbow (с гръб към врага) – L P
Inferno Rush – R P K K K
Turn Heel Kick (с гръб към врага) – L K
Heaven Smash – LD P задръж(LD) P задръж(LD) P
Wild Throw – HP
Knee Storm – R L PK
Neck Hunting (врага е с гръб) – HP
Beast Fang – LD задръж(LD) PK
Knee Strike – R H
Forward Trap – R R H
Hook Elbow (врага е с гръб) – R H
Backward Trap – R L H
Head Crash (врага е с гръб) – R R H
Lift Nape (врага е приклекнал) – RD H
Burst Elbow (врага е приклекнал и в гръб) – RD H
Fake Rolling – D RD R H
Wave – R L R HPK
или – L R L HPK

GEN FU

Qi-Gong Palm – R R P
Phoenix Punch – R P P
Sweeping Chop – задръж(RD) P
Qi-Gong Kick – R K
Short Palm Jab – U P
Cat Smash – LU K
Tiger Elbow – UR P
Blade Kick – UR K
Tiger Claw – RD RD P
Flying Reverse Kick – U K
Falcon Hammer – R L P
Gen Fu Special Kick – U K D K



Bull Horn – LD R P
Snake Attack – RD K P
Falcon Hammer Special – L P P
Rooster Knee – задръж(R) P
Gen Fu Special – L P R P.PK
Jumping Blade Kick – задръж(R) K K
Silent Kiaing – RD P P
Iron Toe – LD K
Kiaing Combo – P P R P
Iron BullHorn – LD K.LD L P
God's Step – R R H P
Rooster Special – D PK.L R P
Tiger Head Bat – PK
Rabbit Kick – HK
God's Hand Push – R PK
God's Sweep – D HK
Double Bomber – D PK
Wind Blast – HPK
Spine Attack – HP
God's Hand – D R HPK
Stomach Shock – L HP
Tiger Tail (врага е с гръб) – HP
King's Punch – L D LD P
Palm Attack – R H
Peacock Sweep – R L H
Monkey Hands (врага е приклекнал) – RD H
Monkey Hold – D RD R H
Shoulder Tackle (срещу среден ритник) – D LD L H
Monkey (During Monkey Hold) – D RD R P
Gen Fu Shield – R R H
Side Turn – LU P
Taunt – R L R HPK
или – L R L HPK

BASS

Combo Rising Elbow - P P P
Combo High Kick - P P K
Combo Kick Rush - P K K
Hell Stab - PK
Elbow Rush - RU P P
Stungun Chop - L P P.PK
Knee Nammer - R K P
Jumping High Kick - RU K
Rising Elbow - R R P
Kick Rush - RD K K
One Hand Hammer - U P
Buffalo Crush - RD RD P
Drop Kick - D RD R K
Flying Crosschop - R R PK
Kenka Kick - R R K
Hell Scissors - UL P P
Rolling Axe - L D P
Bass Lariat - L HP
Front Roll Kick - L R K
Low Drop Kick - D HK
Backward Drop - L HP
Bass Tornado - D RD R HK
Super Freak - L LD D RD R P
T.F.B.B. - задръж(D) R L PK
Kitchen Sink - D LD L PK
Strech Plum (във Kitchen Sink) - D D HPK
Manhattan Driver (във Strech Plum) - U U HPK
Bass Bomb (врага е приклекнал) - D HP
Double Arm DDT (врага е приклекнал) - RD HPK
Dangerous Backdrop (врага е с гръб) - HP
Atomic Drop (врага е с гръб) - HPK
Face Crusher (във Atomic Drop) - R R P
Holding Head Butt - R H
Flying Body Scissors - R R H
Dynamite Lariat - R D H
Power Slam - D RD R H
Oklahoma Stampede (във Power Slam) - L LD D RD R H
Wild Chop (врага е приклекнал) - RD H
Reverse Power Bomb (врага е с гръб) - R R H
Iron Claw (врага е с гръб) - D RD R H
Grizzli Launcher (във Iron Claw) - L LD D RD R H
Cauf Branding (врага е приклекнал с гръб) - RD H
Spine Buster (срещу среден ритник) - D LD L H
I love Tina - R L R HPK
или - L R L HPK

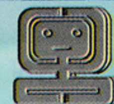
ТАЛОН ЗА МАЛКА ОБЯВА

Име: ....
Адрес: ....
Текст: ....
....
....

Безплатна (до 7 думи) ❒ **Платена (над 7 думи)** ❒

Обява над 7 думи се заплаща по тарифа 50 лв. за символ (знак) и към настоящия талон следва да се приложи копие от документ за плащане (от пощенски запис).

От всички, които са отговорили правилно на въпросите от талон 3, награди получават:
Радослав Козарев – София, ЕГН 8710286566
Галин Радев – Каварна, ЕГН 8409227904
На спечелилите честито. Те могат да получат наградите си в София, в магазина на фирма Пулсар – ул. Сердика 28.



Те са Вашите надеждни партньори. Открийте с тях света на виртуалната реалност!

МАЛКИ ОБЯВИ

- ***317079*** Предлагам Sega Megadrive II, маркови, 1 г. гаранция, цена 90 USD.
- ***317079*** Предлагам Sega Saturn и Sony Playstation, маркови, 1 г. гаранция, цена 180 USD.
- ***317079*** Продавам на изплащане Sega Megadrive II, маркови, 1 г. гаранция. Първа вноска – 49000 лева, 6 месечни вноски по 19500 лева. Бонус – игра по избор.
- ***0489/59434*** Купувам игра 32-, 64 бита.
- ***062/22924*** Търся всичко за Apple II и Правец 8.
- ***0416/7681*** Продавам дискове за Sony Playstation.
- ***361312*** Продавам Sega Master System II, касети.
- ***032/43 22 35*** Разменям игри за PC на CD.
- ***02992-29-13*** Продавам изгодни дискети за Sega Mega Drive.
- ***042/45371*** Купувам/заменям игрите Command&Conger и Warcraft II.
- ***0910/69 29*** Продавам дискети за Sega 32 DM.
- ***038/36642*** Търся играта Ultima Online.

В тази рубрика се публикуват безплатни обяви до 7 думи, попълнени върху оригинален талон, изрязан от сп. „Игромания“ (виж стр. 14).
Обяви над 7 думи се заплащат по тарифа 50 лева на символ (знак).
Плащането става в брой на адреса на редакцията - гр. София, ул. “Братя Миладинови” 58, или с пощенски запис по банкова сметка на Мултимедиа ООД - б. код: 200 84 232; б. сметка: 101 0178 115, ТБ ОББ - клон Доверие, гр. София.

Главен редактор ГЕОРГИ ГЕОРГИЕВ; *Редколегия* ПЕТКО ДИЛЧЕВ, ДИМИТЪР ДИЛЧЕВ; *Дизайн и предпечатна подготовка* МАРГАРИТА ТРИФОНОВА; *Художник* ВИОЛЕТА ВЕЛИЗАРОВА

ИГРОМАНИЯ
ИЗДАВА „МУЛТИМЕДИА“ ООД
ISSN 1311-090X

Адрес на редакцията:
София, ул. „Цар Симеон“ № 98, тел. 02/ 83 10 53,
E-mail: gamemania@multimedia.bg

В списанието са използвани материали от www.gamesdomain.com *с любезното разрешение на господин Ричард Грийнхил.*

ISSN 1311-090X





ИГРОМАНИЯ

SONY
БЪЛГАРИЯ